

VIDEOJOGOS

Por JOAQUIM ANDRADE

«QUEIMA» CONCORRÊNCIA

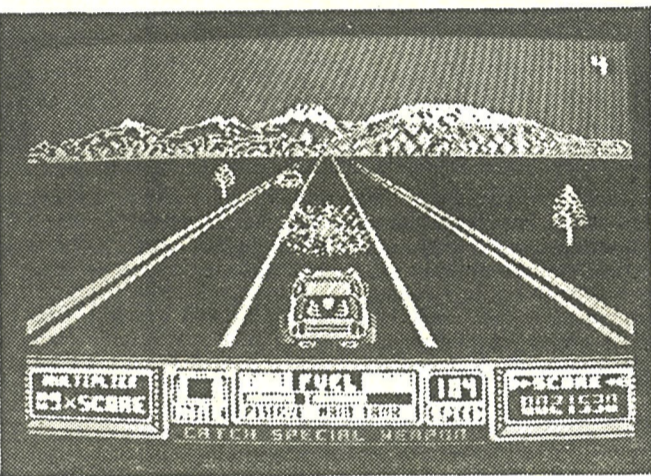
TÍTULO: «Karnov»
MÁQUINA: Spectrum

RAIOS e coriscos! Como é que um jogo tão bom escapou à crítica de «A Capital»? Só mesmo porque quem escreve estas páginas andou a dormir, após horas de insucesso com uma cópia do dito cujo jogo — *Karnov*, claro — que teimava em não entrar. Foi a desistência, agora resolvida, com uma cópia que funciona e tudo. Do primeiro ao último nível, mas isso não vos vou dizer como resolver.

Karnov, o russo assoprador de fogo, está pois na mira esta semana, com alguma informação extra que, espera-se, vos leve a esquecer que vem com tanto atraso.

A história leva-nos até um tempo em que o terrível dragão Ryu (pobres dragões, têm cá uma reputação) domina

GUERRA NA ESTRADA DÁ GOZO INFINITO



TÍTULO: «Roadblasters»
MÁQUINA: Spectrum

DEPOIS de Enduro Racer a febre nunca mais parou. Ou melhor, mesmo antes já começara, só que sem tanta energia. Mas logo após o sucesso de Enduro, apareceram Super Hang-On, também para duas rodas, e uma série de coisas para os quatro rodas, umas melhores que as outras, como é de regra. E é assim que se compreende *Road Blasters*.

A acção passa-se no futuro, um futuro muito distante a acreditar na maneira como os problemas do trânsito são resolvidos. Objectivo do jogo: fazer quilómetro atrás de quilómetro de uma paisagem quase sempre igual (é o problema das auto-estradas). Só que aqui há uma variação. Em vez de fazer gestos obscenos ou vocábulos menos sociais para o condutor que teima em ficar na sua frente, o jogador tem simplesmente que carregar num botão. Resta dizer que esse botão está ligado a um canhão de relativa potência. Suficientemente relativa para transformar o outro carro num monte de parafusos retorcidos...

Eis o guião de *Road Blasters*. A que há que acrescentar, e porque isto é um jogo democrático, com iguais oportunidades para todos, que também os veículos que partilham a estrada com o seu, vão tentar pô-lo fora de acção. Alguns são fáceis de abater, outros, é melhor esquecê-los até que os amigos que vêm do ar lhe ofereçam um arsenal mais completo.

Bicharocos estranhos (ou pelo menos quatro rodas que se assemelham a toupeiras gigantes), jipes, carros de combate e limosinas de luxo (as mais fáceis de abater) rolam estrada fora. No mesmo sítio, mas não menos mortais, estão as minas a que ninguém consegue resistir. Olho atento no painel do seu carro, onde há um indicador de aproximação destas armadilhas. Sem indicação no painel, mas espreitando da beira da estrada, sempre prontas a dar um ar da sua graça, estão algumas fortificações que lembram os «bunkers» alemães. E não é que o julgam um aliado?

Estamos pois entendidos. E se está pronto para avançar, espere aí um pouco. Leia o que se segue.

Equipamento base à partida: um canhão simples mas eficaz. Lá mais para a frente, se se portar bem e souber apanhar o que o céu lhe dá, talvez ganhe mísseis de cruzeiro, escudos electrónicos e um nitro-injector. Este último, se o souber utilizar, vai permitir-lhe acelerar até muitos e muitos quilómetros hora.

Se acelerar assim tanto e não tiver combustível para se manter em movimento, vai ser o cabo dos trabalhos e o fim de uma das poucas vidas. Por isso, procure com cuidado recolher todas as bolas que encontrar pelo caminho. E esteja atento quando destruir um veículo inimigo. Alguns deixam combustível na estrada.

A meio do percurso, sensivelmente, há uma meta volante onde recebe um bónus especial de combustível. Descuide-se e vai vê-la aparecer lá ao fundo, para parar a poucos metros, sem uma gota no depósito.

Se chegar ao fim do nível, aquela zona com uma quadrícula imensa desenhada na estrada, é tempo de carregar o bloco seguinte. Onde tudo se repete com mais inimigos, mais minas, mais armadilhas e... menos combustível. E a loucura continua ao longo de 50 níveis.

Este deve ser o jogo mais longo da US Gold. E, apesar de, uma vez carregado, quase fazer desesperar, tão irreal é o movimento, tão pouco interessante parece o todo, é mais do que certo que vai manter muita gente ocupada por muitas horas. Após as tentativas iniciais, é difícil descolar do «écran». Fica-se para mais uma voltinha, porque dá um gozo infinito poder rebentar, de tal jeito, com o carro que nos barra o caminho. E mesmo que não barre, que diferença faz...

Género: Acção
Gráficos: (1-10): 8
Dificuldade: (1-10): 8
Conselho: Obrigatório

a terra onde *Karnov* vive, lançando o terror e a miséria sobre toda a gente. É que, enquanto *Karnov* lança uma das pequenas bolas de fogo que servem para acender os charutos dos companheiros, de cada vez que Ryu abre a boca é o adeus a mais uma aldeia.

Há, pois, que pôr termo a tal braseiro. E assim, *Karnov*, instigado pelo facto de, se destruir Ryu, poder aceder à chave completa sobre o paradeiro do misterioso e muito desaparecido tesouro da Babilónia (tão misterioso que não vem nos livros de História) parte à aventura, ao longo de nove níveis de muita acção, carregados em intermináveis momentos de espera com o sistema de «multiload» a que nos vamos habituando.

Os habitantes destas paragens de pesadelo são os mais estranhos que um qualquer candidato a *Karnov* possa imaginar. Ele há peixes voadores, árabes sempre de cimitarra em punho, lançadores de gigantes discos (há quem diga que são bolachas Maria) que espalmam o russo herói, esqueletos montados em avestruzes, mochos e morcegos, pirilampos, dinossauros e mafarricos saltadores. Tudo gente com um só fito, que não se diz aqui para que os mais impressionáveis não desistam de comprar o jogo.

Karnov parte pois à aventura, vestindo berrantes calças vermelhas sob a pele bem amarela (a cor é uma das alegrias deste jogo) e completamente de mãos a abanar. Bem, isto não quer dizer que não se possa defender. Mal abre a boca, *Karnov* é uma fogueira que cai sobre os inimigos. E é com esta arma que traz escondida entre os lábios que se faz logo ao primeiro quadro do jogo, para recolher a escada, dar cabo dos passarões e do velho das bolachas. Rapidamente, que os árabes vão aparecer vindos do local esquerdo.

Limpa a área, é tempo de recolher a escada (se ainda o não fizeram), utilizando-a no canto esquerdo do «écran» (se não conseguirem lá chegar é melhor começarem o jogo de novo) onde, subindo a um dos cones da montanha, e estendendo a escada, encontram o primei-

ro objecto útil. Na zona onde recolheram a escada há mais, procurem no alto, que encontrarão.

Depois, sempre para a direita, força no maçarico, cuidado com o fogo dos infernos e preparem-se para o encontro com as avestruzes. Recolham o objecto na árvore, vai ser-vos muito útil nos próximos metros.

Subam a escada, sempre para cima, com o dedo na tecla de «fire». E cuidado para que os mochos não vos fiquem nas costas. Já na recta final, é tempo de abrandar o passo, parando mesmo na esquina do prédio antes da planície. Aí, usem a escada para chegar até bem lá em cima. Deve estar um «boomerang» à vossa espera. Recolham essa valiosa peça de armamento e voltem ao solo. Arrumada a escada na bagagem, avancem até que a figura no lado direito arranque em direcção a *Karnov*.

Aqui, é tudo uma questão de reflexos e sangue-frio. Disparem o «boomerang», baixem-se e comecem a rezar. Se tudo correr bem, acabaram de comprar o bilhete para o nível seguinte. Se de repente a paisagem vos parecer familiar e um raio descer das alturas, não desesperem. Foi só uma vida que foi à vida...

Neste fim de nível há outra forma de passar o peixe voador. Mas é também arriscada e não se garante que funcione sempre. Mas se correrem para a direita, e passarem sob o peixe quando ele salta, é provável que lhe fiquem nas costas. Virem-se para ele e... fogo à vontade.

O nível seguinte é uma autêntica dor de cabeça. Como vocês cedo descobrirão (se ainda o não fizeram), há que dar cabo de uma série de cabeças que estão colocadas no alto de pilares. E a única forma de o fazer é destruindo os pilares. Fácil, não fora o facto de as cabeças adorarem alvos em movimento. Ou parados, já que se refere o assunto. Por isso, pulem, saltem, disparem, saltem, disparem, pulem. E rezem muito... porque há mais.

Objectos úteis, há diversos. Como re-

gra, a escada é dos mais úteis. Permite subir até locais de difícil acesso. E, por estranho que pareça, é aí que os programadores fazem aparecer alguns dos outros objectos que permitem a *Karnov* chegar ao fim do nono dos níveis do jogo.

As bombas são dos ícones mais interessantes do jogo. Fazem estragos consideráveis nas hostes inimigas. Mas devem ser usadas, preferencialmente, com sapatos de voo, outra espécie de bónus que *Karnov* encontra pelo caminho. Largadas do alto, as bombas são funcionais. Largadas no solo, junto do herói, são letais. E há diferenças, embora as palavras tenham a mesma terminação.

Pílulas de poder, «boomerangs», asas e letras «K» (cada 50 dão uma vida...) são mais alguns dos bónus a procurar. E por falar em procurar, há alguns caminhos alternativos em *Karnov*, o que é necessário é procurar bem. Sempre procurar...

Completado um nível, enquanto o seguinte carrega, o jogador é apresentado com um mapa da zona já percorrida. São nove pedaços que, uma vez recolhidos, permitem reconstruir todo o mapa da região (e do tesouro, presume-se).

Gráficos óptimos, sem problemas de atributos, dão à Electric Dreams o direito a considerar-se uma vencedora. O movimento de «*Karnov*» parece lento nos primeiros passos, mas tudo se esquece quando o quadro das avestruzes chega. Então é tudo tão rápido que não dá para dizer muito. Só gritar de raiva...

Negativo, num jogo desta envergadura, são as parcas cinco vidas de que *Karnov* dispõe para chegar ao fim. É que os extra «K» que dão vidas são, necessariamente, exagerados (50) para alegrar as hostes. Mas, aqui, não há nada que um bom «poke» não resolva...

Género: Acção
Gráficos (1-10): 9
Dificuldade (1-10): 9
Conselho: Obrigatório.

TIROTEIO NO ESPAÇO VICIA QUALQUER UM

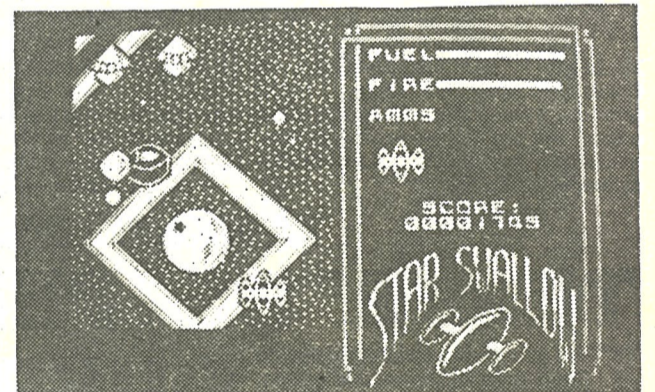
TÍTULO: «Star Swallow»
MÁQUINA: Spectrum

O melhor em terror (como os programadores definiram o jogo) é mesmo um bom subtítulo para *Star Swallow*, uma brincadeira sem pretensões que mantém o jogador colado ao micro por horas e horas para «só mais uma tentativa».

Igual a tantos jogos do género, de que 1942 é um óptimo exemplo (e não posso esperar para pôr as mãos em 1943 — *JA*), *Star Swallow* (o engulidor de estrelas ou a andorinha das ditas, já que a tradução permite estas liberdades) vive ao ritmo dos velhos «space invaders».

Com três vidas (naves) e mais de mil obstáculos pela frente, o jogador tem que ir correndo de nível para nível, sempre com mais dificuldades pela frente. Música supertrepidante, gráficos por vezes algo confusos, cor a primar pela quase ausência, rotinas de detecção de colisão que parecem falhar um pouco em certas alturas, mas um movimento e capacidade de «agarrar» que poucos jogos podem orgulhar-se de apresentar fazem de *Star Swallow* um vencedor na classe.

Não é preciso muito para fazer um jogo verdadeiramente atractivo. E quem o duvida pode espreitar *Star Swallow*. Uma



vez colado ao «écran», preocupado em derrubar inimigos, recolher os ícones que dão energia, poder de fogo e mais coisas boas, o jogador esquece o tempo. Não acreditam?

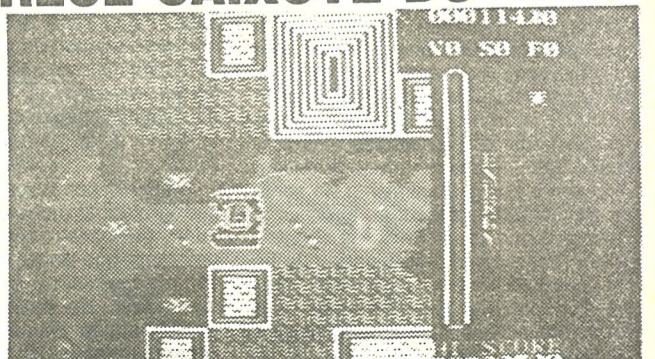
Dificuldade (1-10): 8
Conselho: A comprar.
Género: Acção
Gráficos (1-10): 7

TANQUE DE GUERRA MERECE CAIXOTE DO LIXO

TÍTULO: «Tank»
MÁQUINA: Spectrum

EIS um jogo que bem merece ser esquecido. *Tank* é uma daquelas coisas de que se fala neste espaço só para vos avisar de que não vale mesmo a pena comprá-lo. Bem que muitos vão dizer o quanto esta opinião é errada, que *Tank* é muito engraçado. Acham? Então *Marauder*, de que aqui se falou recentemente, é o quê? É preciso pensar bem antes de comprar um jogo. E se vocês pensarem bem, darão por bem gastos uns «cobres» em coisas como *Exolon*, *Marauder* ou mesmo *Star Swallow* (de que há notícia esta semana) mas nunca em *Tank*.

E porquê, perguntam alguns. Ora experimentem espreitar os gráficos do jogo, o movimento, tudo. É tão pobre em relação a tudo o que se faz hoje que nem vale a pena escrever mais sobre *Tank*. O aviso aqui fica.



Género: Acção
Gráficos (1-10): 5
Dificuldade (1-10): ?
Conselho: Decididamente... para esquecer.

VIDEOJOGOS

Por JOAQUIM ANDRADE

A existência de «software» nacional é uma realidade. De facto, jogos ou programas utilitários, sabe-se da existência de alguns por aí (e «A Capital» está aberta à divulgação de todos desde que interessantes). Mas problema número um para todos esses programadores caseiros continua a ser um só: as dificuldades de comercialização dos seus programas, que, em muitos casos, consumiram horas de trabalho, meses até, e... muita electricidade.

Com a actual situação do mercado, é impossível salvaguardar os direitos do criador de uma peça de «software». Se mesmo as grandes companhias internacionais operando em Portugal (e a nível dos PC) sabem que este canto da Europa é um dos redutos queridos dos piratas, como é que um simples cidadão, sem dinheiro para grandes batalhas judiciais, pode tentar processar quem lhe copia e vende, sem que ele veja um tostão, um programa que demorou meses a conceber e meter no micro?

Assim, os programas ficam na gaveta. É tudo uma questão de mudança de mentalidades. Um processo que vai demorar o seu tempo e que não erradicará os piratas mas reduzirá, para níveis bem mais baixos, o actual estado de coisas. Só então, por exemplo, os jovens programadores portugueses se arriscarão a vender os seus programas ou no mercado, com empresas portuguesas a entrarem a sério no mercado do «software» (e é bom que se veja o caso de Espanha), ou através dos correios, como sucede, especialmente no campo da aventura, no Reino Unido.

Até lá, ficamos-nos com alguns exemplos do que se faz em Portugal. Não necessariamente o melhor, mas já importante e demonstrando que se o terreno estivesse bom para semear, a colheita seria gratificante. E que este cantinho sirva de grito de alerta para que outros leitores façam chegar ao Poço as suas experiências.

Os vossos programas

COM MESES DE ATRASO CHEGA «24 HORAS»

TODAS as desculpas possíveis, mas só agora um jogo chegou ao Poço, em Maio, vê a luz do dia. Também, por razões que não são só da responsabilidade deste pobre aprendiz de aventureiro, só agora se faz a crítica. É que o Nuno Miguel Leitão não enviou uma folha com a solução (importante, para que rapidamente se possa apreciar o jogo todo) e houve que esperar que o fizesse. Chegou, a dita, em Julho. Depois, com as férias e o resto, houve que esperar mais do que 24 horas para escrever sobre um jogo que tem esse mesmo nome — 24 HORAS.

Ora pois, que se pode esperar de um jogo feito no The Quill, com todas as possibilidades que este «fazedor de programas» dá?

Muito mais do que o oferecido em

24 HORAS. De facto, este jogo é pobre quando comparado com o que anda por aí. Mesmo pobre em relação a Mad in Cascais (que continua a ser o padrão oficial até ao momento). Mas nem tudo são espinhos para 24 HORAS.

Primeiro lançamento do Clube Nacional de Aventura, o jogo coloca o jogador na pele de Dempsey, o americano doido da série Dempsey & Makepeace. E aqui começam as falhas. O Nuno Miguel Leitão (que me fez chegar o jogo) não indicou, mesmo na solução, de que trata o jogo. E isso é crucial. O jogador tem que ser informado do que o espera (só com a solução na mão e já no jogo, percebi que fazia o papel de Dempsey — JA).

Uma revisão geral do jogo revelará algumas falhas (pequenas) no português. A emendar, sem falta, antes que

o jogo seja distribuído. Só vos fica bem. Depois, há pouca consistência em toda a história e, faltam gráficos. É que, hoje em dia, os gráficos são mesmo necessários. Especialmente se as descrições são pobres. Dispensável em, por exemplo, Jack the Ripper, um desenho é sempre um presente bom de dar quando alguém ultrapassa um obstáculo.

Apesar de todos estes pontos negativos, 24 HORAS (com uma folha de instruções por detrás, as correcções necessárias a nível de língua portuguesa e pouco mais) é um joguinho divertido que bem pode servir para lançar o Clube Nacional de Aventura para mais altos voos. E como é, supõe-se, o primeiro programa realizado, há que desculpar.

A nível de conselho, no entanto, e

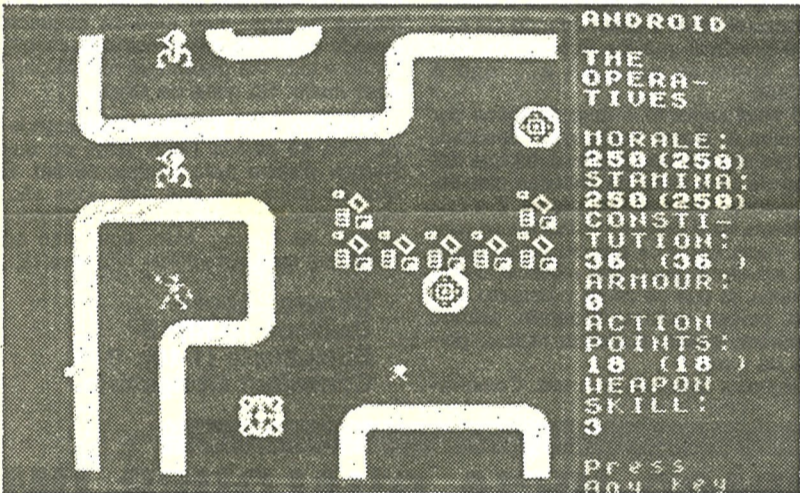
Está no seu quarto de hotel. Num das paredes existe um quadro, e, no lado oposto um armário. Saídas: Norte para a sala e Este para a cozinha. Pode ver: Algumas munições.

EXAMINA JORNAL. É um jornal feito de papel (por acaso até é a CAPITAL).

tendo em conta que vocês não vão, presume-se, pensar em chegar sequer ao PAW (mais complicado mas capaz de bem mais), talvez fosse boa ideia abandonar o Quill (já um bocadinho ultrapassado) e utilizar o GAC, que, bem «mexido», é capaz de maravilhas. Como pode garantir quem já conhece os meandros desse utilitário. E os re-

sultados estão visíveis nos jogos editados em Espanha (e, também, no malafadado Talismã nacional, que já teve oportunidade de jogar — JA).

Resumindo, quem quiser dar uma voltinha numa aventura sem pretensões, pode contactar o Nuno Miguel Leitão para a Rua D. Dinis, 11-6.º B Reboleira, 2700 Amadora.



MELHOR do que reescrever a carta dos leitores que formam o Grupo Software, da Avenida Pio XII, lote 6 - 4.º esq. 7300 Portalegre, «A Capital» publica-a, na íntegra. O mapa referido, será publicado em próxima edição. Por ora, fiquemos-nos pela referência ao jogo que estes leitores modificaram — Rebel Star.

Jogo sem história, Rebel Star tem sido boa companhia para quem gosta de estratégia. Mistura de «tirones» com a exigida matemática das possibilidades, Rebel Star consegue agradar a gregos e a troianos. A linha geral da história diz que há um grupo de assalto — os Raiders — e um grupo de defesa — os Operatives — que disputa uma

REBEL STAR RENASCE EM PORTALEGRE

renhida batalha pelo domínio de uma base lunar (em breve, daremos indicações sobre este jogo num «Especial - Estratégia»).

Para quem já acabou o jogo, Rebel Star foi uma experiência divertida. Vai daí, os nossos amigos de Portalegre decidiram-se a alargá-la. O que permite voltar a jogar Rebel Star, vezes sem conta. A breve análise a que se procedeu aqui no Poço permite dizer que o novo Rebel Star é um muito bom trabalho destes leitores.

E já agora, cá ficamos à espera de novidades que possam interessar a toda a gente. E vamos à vossa carta:

Tendo-nos sido aconselhado o contacto com a secção de informática do V. Jornal, vimos assim dar a conhecer a V. Exas., a existência de um grupo de jovens dedicados ao conhecimento e aprofundamento da programação, nomeadamente, para o computador da gama Spectrum, pois é que tem maior

implantação, não descurando, evidentemente, os outros computadores e linguagens.

Nós somos dois jovens que realizamos programas em «basic» e «assembler», assim como traduções de programas nos dois modos, utilizando as nossas próprias «toolkits».

Recentemente acabámos de idealizar um novo mapa de jogo num jogo de estratégia bastante conhecido pelos jogadores que preferem este tipo de jogo, o jogo chama-se Rebel Star, que tem duas versões, para 1 jogador, e para 2 jogadores. Mas quem já o conhece, e terminou, estar a jogar sempre no mesmo cenário e utilizar as mesmas estratégias acaba por ser aborrecido, assim nós arranjámos uma maneira de, sem modificar o jogo e nem querer dizer que é outro, apresentá-lo ao jogador outro mapa de outra base de planta diferente.

Assim com uma «toolkit» por nós

idealizada qualquer pessoa pode fazer o mapa que bem desejar, modificar as unidades, os objectos e até os gráficos, dando assim a oportunidade de o jogador criar a sua própria aventura.

Além desta «toolkit» do Rebel Star, criámos outro género de «toolkit» para explorar o assembler, para quem quer, por exemplo, traduzir facilmente um programa, modificar-lhe os gráficos, ou descobrir senhas dentro do programa. Estas «toolkits», que nós sabemos, não existem para o Spectrum, só para os PC.

Vimos contactar com V. Exas. para, se possível, darmos a conhecer aos V. leitores interessados em trocar ideias e programas, para contactarem o Grupo Software, pois achamos que não é só a nós que podem interessar as nossas «toolkits». Assim enviamos o mapa do 1. Rebel Star, juntamente com a cópia em cassete das duas versões 1 e 2 jog. do Rebel Star II o nosso 1. teste.

TESTE DE PERSONALIDADE QUER CONQUISTAR PORTUGAL

TRES programas, cada um deles de uma área diferente dos outros, eis o que este «Os vossos programas» vos trouxe. E este terceiro programa (ou primeiro, ou segundo, conforme a ordem por que leram a página), leva-nos de volta ao programa «Já Está» que a televisão nos ofereceu durante algum tempo sob a batuta de Joaquim Letria.

Mas para vos explicar tudo, o melhor é transcrever a carta do Jorge António da Silva P. M. Branco, da Avenida dos Metalúrgicos, 5-2.º esq. 2840 Seixal, a quem se aconselha que contacte uma empresa de «software» responsável por um anúncio surgido há já algum tempo na imprensa da especialidade, e em que pedia programadores — a Unimicro. Sem garantias, talvez aí encontre quem o possa encaminhar no sentido da comercialização do programa. Embora o que se escreveu na abertura seja já um aviso da dificuldade que há em comercializar e proteger «software» em Portugal. De qualquer modo, boa sorte, até porque o programa merece ser conhecido (mas será necessário rever o português, há alguns erros de ortografia que convém «limpar», e explicar devidamente os gráficos apresentados no final).

Antes mesmo de fechar, será conveniente lembrar ao Jorge que já há programas deste tipo no mercado. O aviso faz-se só para que não fique com muitas esperanças. Resta assinalar que este «Psico Teste de Personalidade» é um bom trabalho de programação, com gráficos interessantes e rotinas que escapam ao vulgar. E é isso que vai ser necessário mostrar ao público.

Tudo dito, vamos à carta deste leitor.

Dirijo-me aos responsáveis pela secção «Pokes & Dicas». Gostaria que alguém me desse uma opinião sobre o programa que envio, e, se fosse possível, me indicassem a maneira de o comercializar. Na realidade, gostaria de ganhar algum dinheiro com este programa, mesmo por muito pouco que fosse. Ocupou-me durante longas horas mas valeu a pena. Quando o mostrei aos meus amigos, foi um grande sucesso. Também na escola, toda a

gente queria ter uma cópia, mas eu sempre neguei tal hipótese alegando que estaria para breve uma possível comercialização.

Mas vou agora passar a descrição do meu programa. Foi totalmente escrito em Basic do Spectrum por mim. Inspirado na rubrica «Auto-Retrato» do programa do Joaquim Letria «Já Está», resolvi passar para o computador uma série de 90 perguntas que me tinham sido cedidas pelo meu professor de Psicologia.

Segui o figurino já utilizado no «Auto-Retrato» já que cada pergunta (da série de 90) tinha as mesmas hipóteses de resposta, «sim», «às vezes» e «não».

No meu programa, no final não há relatório... ou melhor há a mesma um relatório, só que nos é apresentado sob a forma de gráficos. Estão assinalados os valores normais que uma pessoa normal obtém em cada um dos factores



psicológicos que determinam o nosso perfil, carácter e personalidade, factores esses que poderão ser a sinceridade, timidez, angústia, loucura, etc...

Ao nos serem apresentados os nossos valores alcançados em cada um dos factores e os valores normais, poderemos então fazer uma comparação-tipo, se somos ou não mais desconfiados do que aquilo que é normal ou se somos mais ou menos loucos, introvertidos, etc...

O programa chama-se «Psicoteste — Teste de Personalidade».

Gostaria imenso que fosse comercializado, isto para mim já é um sonho. Acho que o programa seria bem aceite, até porque o considero bastante interessante e com alguma qualidade.

Se alguém aí d'«A Capital» me ajudasse ou até mesmo se por vosso intermédio o programa fosse comercializado, ficaria muito agradecido. Gostaria de saber a vossa opinião.

Pokes & Dicas

SE já espreitaram as páginas desta semana sem, mesmo antes, lerem estas linhas, então já notaram que há mapas novos de coisas velhas (alguns, pelo menos) publicados em «Pokes e Dicas». Só que estes mapas são não só completos (garantem os autores) e cheios de indicações mas também bonitos de se ver. E isto é um aviso.

Não. Não quero que me comecem a enviar trezentos mapas de *Beyond The Ice Palace*, cada um com um desenho diferente do anterior. E, por favor, não se excedam nos desenhos. O importante é que o mapa seja bom. E completo. E bem desenhado. E a trinta preta. E em papel branco (por favor). E não usem cores. Se me esqueci de algo, não se esqueçam vocês.

Estamos entendidos? Não? O que eu quero dizer é que os mapas publicados esta semana são um marco indicador daquilo que se procura ter, de futuro, aqui em «Pokes e Dicas». Se há alguém que discorda, é favor levantar o dedo. Ninguém? Ora bem, então vai ser mesmo assim. E, por favor, por favor, quase de joelhos, não enviem mais mapas de *Indiana Jones*. Ainda há dias encontrei dois, em cartas bem recentes. Não acreditam? Pois espreitem a cesta secção, aqui no Poço da Cidade. Já lá estão, bem amarrotados e tudo.

Outro ponto que já referi, mas que é importante que todos lembrem, é que vamos continuar a dar prémios, mas com mais cuidado. E quem fizer mapas bons, completos, originais (não vale copiar de revistas inglesas e dizer que é vosso, aqui no Poço também espreitamos a concorrência) vai poder ganhar jogos. Igual para boas dicas, reprises (que não sejam cópia directa das dicas das revistas inglesas) e alguns «especiais» que o júri reunido nas masmorras do Poço da Cidade decidirá.

Escrever legivelmente, com português que se entenda (e isto quer dizer com pontos, vírgulas, parágrafos e tudo o resto que inventaram para refrear a vossa vontade de comunicar) também será conveniente, porque, por vezes, é difícil entender o que mui-

tos fazem chegar ao Poço. E, parece-me, quando vocês escrevem é mesmo para que vos leiam. Ou não é?

Só de um lado, por favor. Já aqui foi dito e volta a sê-lo, para que os esquecidos — ainda há muitos, depois queixem-se de que não vão ver o vosso material aparecer — não tenham desculpa. Só de um lado do papel, se não faziam ideia do teor do pedido. É que dá um trabalhão fotocopiar as vossas folhas todas para depois as colar nas outras folhas que os pobres trabalhadores da fotocomposição tentam decifrar. Obrigado...

Estamos pois assentes. Mapas, só completos (o mais possível), com tudo bem explicado (e não os façam muito grandes, mas também não tentem escrever tudo em letra miudinha. É melhor utilizar números, por vezes, e fazer uma lista de referência) e, se quiserem, um ou outro desenho para alegrar. Mas não exagerem...

Ainda quanto aos mapas, só vamos publicar os melhores, que, depois, poderão reaparecer, quando alguém sentir que já não sabe a quantas anda. Quer isto dizer que o melhor mapa publicado em «A Capital» reaparecerá, sempre que for necessário reavivar a memória de todos vós. Claro que, se pelo caminho aparecer um mapa ainda melhor, será sempre pensada a hipótese de o utilizar. Mas não pensem que, como já se disse, vamos publicar trezentos mapas de *Beyond The Ice Palace* só porque vocês os enviam. Meus senhores, é tempo de apurar os dotes artísticos...

Há um problema que fica por resolver, e que tem relação directa com o atraso com que a vossa correspondência é respondida. Seria interessante definir um prazo para a recepção dos mapas referentes a um jogo (para evitar que, como já referi, ainda aqui apareçam mapas do *Indiana*), só que isso parece difícil. Para já e como medida provisória (quem tiver alguma ideia que não a do Pedro José Baptista — vejam carta abaixo —, que é o responsável por parte do que se escreve acima, que escreva), os mapas que se espera apareçam no Poço da Cidade até

ao fim de Novembro devem ser os jogos de que se falou nos últimos tempos (duas a três semanas, mais *Indiana* não, por favor..) Claro que haverá excepções, mas esta será uma regra a considerar. E, por favor, não enviem um mapa igual a outro já aqui publicado só porque o vosso tem um desenho diferente.

E é tempo de arrancar para o «Pokes e Dicas» da semana. Mas chamo a vossa atenção para o «especial» com *software* nacional. Vale a pena ler. E talvez alguém com coisas engraçadas se lembre de as enviar para o Poço...

Hundra completíssima...

Pois é, agora que já acabaram de ler tudo o que acima se escreveu (ainda não leram? Já para o princípio, seus malandros...), é tempo de voltarem a ler quase a mesma coisa (e foi esta carta que fez mover um plano já latente) escrita pela pena do Pedro José Baptista Gonçalves, da Rua Porta de Portugal, 27, 8600 Lagos — Algarve. Das sugestões do Pedro, algumas já nos foram indicadas por outros leitores e talvez em breve haja novidades. Mas por ora vamos à carta:

Chamo-me Pedro, tenho 17 anos e moro em Lagos, escrevi «dicas» para o jogo *Hundra* e mandei o mapa completo do mesmo jogo. Mas, além disso, venho dizer que acho muito bem as regras impostas no suplemento de 19 de Agosto, já que, assim, o material que será publicado terá muito mais qualidade. Mas é na maioria dos mapas (exceptuando alguns leitores que se esforçam para que o seu mapa tenha originalidade) que se perde a tal qualidade de que este suplemento precisa. Assim, estou escrevendo para dar uma sugestão que espero venha a ser pensada para que, talvez, a possamos vir a pôr em prática:

Ao aparecer um novo jogo, por exemplo, no «top» «Os Dez Mais da Semana», vocês pediriam aos leitores o mapa desse mesmo jogo para, na semana seguinte ou noutra semana, ser publicado. De todos os mapas que chegassem aí, ao Poço da Cidade, es-

colheriam o melhor, e seria esse que publicariam nos posteriores suplementos. Assim, ficaríamos todos a ganhar, a qualidade dos mapas melhorava, já que havia muito por onde escolher. Isto aplica-se também às «dicas» e «pokes».

Fazia, também, um pedido aos leitores que só mandassem os mapas quando tivessem a certeza de que está completo. Digo isto porque eu já tinha o mapa e as «dicas» do jogo *Hundra* prontos para serem enviados para aí, só que, quando comprei «A Capital» de 19 de Agosto, vi que alguém já se tinha antecipado e enviado, o mapa, não muito bem desenhado, de *Hundra* e que não estava completo. Ora eu tive muito trabalho com este mapa, que tem todos os pormenores possíveis e agora nem tenho a certeza se irá ser publicado. Isto pode acontecer a outros leitores, e a minha sugestão, acima referida, acho que iria solucionar o problema. Assim, já ninguém se antecipava, porque era só o melhor e o mais completo mapa que seria publicado e devidamente recompensado, e os outros leitores que mandassem mapas e não fossem escolhidos também receberiam qualquer coisinha.

Gostaria, também, se fosse possível, de ver aí um cantinho dedicado a «screens» enviados por leitores que têm jeito para o desenho, feitos no *Art Studio* ou no *Artist II*. Desta feita escolham-se os melhores e publicavam-se mensalmente, já que os «screens» levam o seu tempo a serem desenhados. Isto já se faz há bastante tempo na consagrada revista «Crash» e com muito sucesso, já que também participaram portugueses nessa rubrica da revista inglesa.

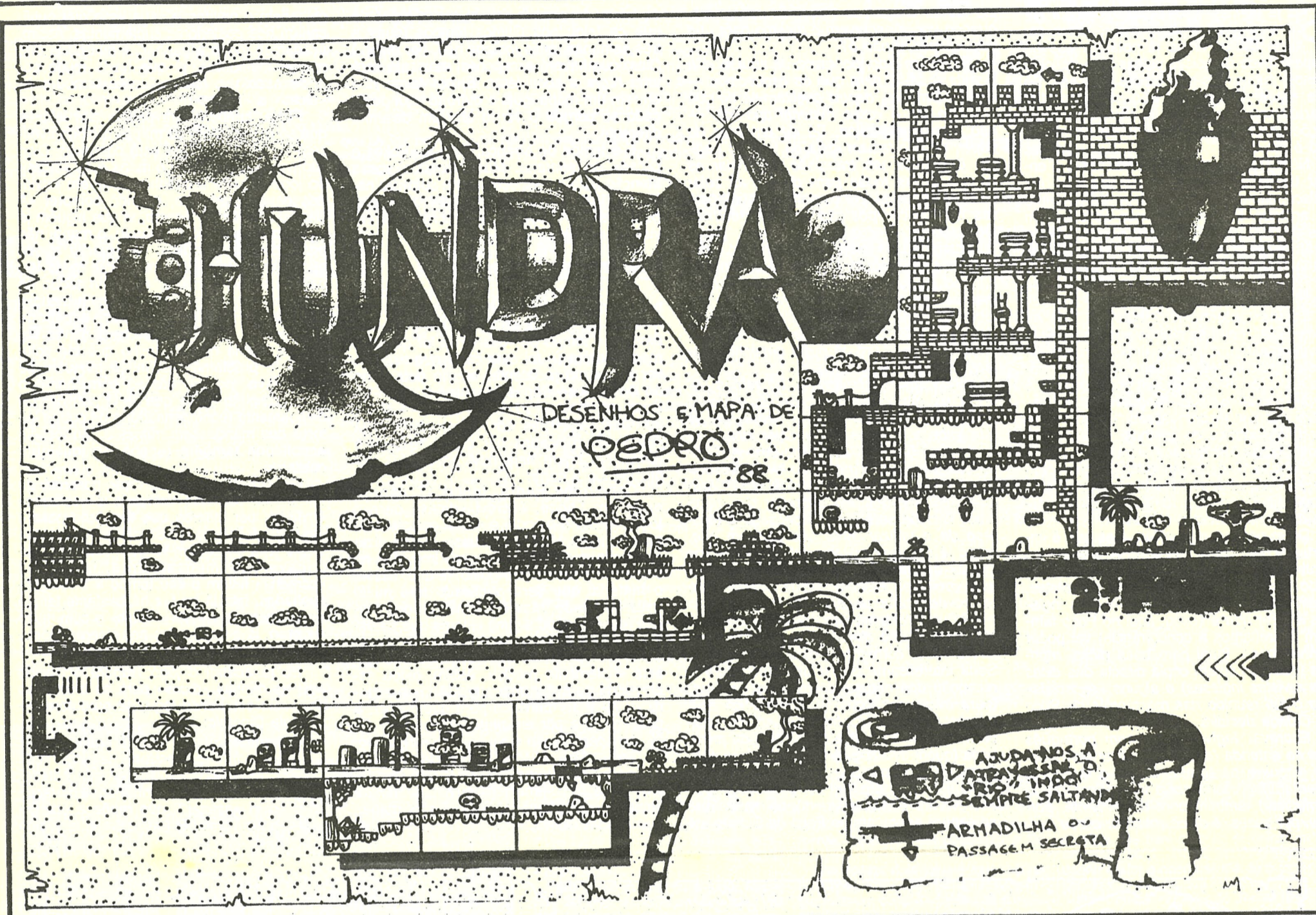
Eu já acabei o jogo *Hundra* e mando aqui as minhas «dicas» para se chegar ao fim deste estúpido jogo, da produtora espanhola Dinamic:

A primeira coisa a fazer é apanhar o 1.º diamante que está na segunda sala, depois do 2.º «rio». Na sala anterior a esta, deve apanhar-se o coração com «asas»(?) que repõe a energia no máximo. Em seguida suba e siga

(Continua na pág. seguinte)

VIDEOJOGOS Por JOAQUIM ANDRADE

Pokes & Dicas



(Continuação da pág. anterior)

para a direita, na sala antes do fosso devem apanhar a caveira que lá está e que nos dá a imunidade necessária para nos colocarmos na ponta do fosso e pularmos para o outro lado (façam isto com calma!). Depois subam ao cimo da torre do castelo para apanhar a chave que abre a 1.ª passagem secreta, mas durante a subida é preciso ter cuidado com o coração que nos tira energia e que está colocado em cima de uma cadeira. Para o ultrapassarmos, sem tocar nele, devemos saltar para a ponta esquerda da cadeira e depois dar um salto por cima. Temos que ter atenção, também, a algumas armadilhas, estas estão assinaladas no mapa. Depois de apanhar a chave, vá para a ponta esquerda da torre e salte para baixo (não se deixe cair, salte para a esquerda). Agora siga para a esquerda por cima da ponte destruída e vá até à primeira passagem secreta que está antes do primeiro «rio», desça até aos subterrâneos e apanhe o coração com «asas», siga para cima e agora terá de fazer o mesmo que fez com o 1.º fosso, pule para o outro lado, mas agora, cuidado, vai ter que se deixar cair junto à parede do lado esquerdo da próxima sala, porque se pular

para a frente irá direitinho para um fosso sem saída e terá de abortar o jogo. Depois de descer em segurança, dirija-se para o 2.º diamante, mas quando chegar perto da erva que está antes do diamante pare, porque aí está uma armadilha e se continuar para a frente irá cair e voltar ao princípio do subterrâneo. Coloque-se junto à erva e depois dê um salto para o outro lado e apanhe o 2.º diamante. Agora, sim, deixe-se cair no buraco na erva e volte para a superfície. Dirija-se agora ao princípio do jogo onde está a 1.ª chave, que agora já se pode apanhar, depois percorra o caminho até à entrada da torre do castelo, mas agora em vez de ir para cima continue em frente para ir dar à segunda passagem secreta. Desça, mais uma vez, aos subterrâneos e vá apanhar o 3.º e último diamante que está na última sala à esquerda, depois basta subir para o ar livre, seguir para a direita e salvar Jorund, o rei dos «vikings». E já está, *Hundra* já pode ir para a prateleira.

Dois amigos fazem Duetto

Mário Luís Sampaio Ribeiro, da Rua República da Bolívia, 38-7F, 1500 Lisboa, juntou esforços com o Gonçalo Miguel Rolo

Reis Ângelo, e os mapas de *Duet* apareceram. Vinte níveis com as indicações indispensáveis para chegar lá. E alguma informação acessória, que aparece aqui perto. Destes leitores, ainda, uma informação pequenina sobre *Blood Brothers*. Em troca, a indicação, por parte do Poço, de que a vossa sugestão do cheque-jogo não é viável.

- **DUET** — Quando apanhamos o míssil, os soldados, em vez de nos perseguirem, fogem de nós. O objectivo do jogo é apanhar, em todos os níveis, o documento, pois se não apanharem todos, ao chegarem ao nível 20 em vez de acabarem o jogo voltam ao primeiro nível onde não apanharam o documento.
- **BLOOD BROTHERS** — Para matar os inimigos é preciso dar-lhes 6 tiros seguidos sem sair do quadro. Para abrir passagens secretas é preciso destruir os geradores.

Saboteur 2 revisitado

Para quem ainda é capaz de perguntar o que fazer em *Sab 2*, António José Fonseca Vieira, de Coimbra, dá a resposta. Com mais algumas «bocas» para *Combat School*. Rapaz violento este António...

Códigos para as várias missões:

- 1 — Carregar na tecla «enter»

- 2 — JONIN
- 3 — KIME
- 4 — KUJI KIRI
- 5 — SHIMENSITSU
- 6 — GENIN
- 7 — MI LU KATA
- 8 — DIM MAK
- 9 — SATORI

Objectivos das missões:

- 1 — Matar guardas inimigos e fugir na moto.
- 2 — Matar guardas inimigos e fugir pelos túneis.
- 3 — Matar guardas inimigos, recolher 2 peças de «Paper Tape». Fugir na moto.
- 4 — Matar guardas inimigos, recolher 5 peças de «Paper Tape». Desligar a defesa eléctrica. Fugir na moto.
- 5 — Matar guardas inimigos, recolher 7 peças de «Paper Tape». Desligar a defesa eléctrica. Fugir na moto.
- 6 — Matar guardas inimigos. Recolher 9 peças de «Paper Tape». Pôr «Tape» no míssil. Desligar defesa eléctrica. Fugir na moto.
- 7 — Matar guardas inimigos. Recolher 11 peças de «Paper Tape». Pôr «Tape» no míssil. Fugir pelos túneis.
- 8 — Matar guardas inimigos, recolher 14 peças de «Paper Tape». Pôr «Tape» no míssil. Fugir na moto.
- 9 — Matar guardas inimigos, recolher 14

XXVI — GUIA TV/«A CAPITAL»

Ecografia Doppler, ECG simples e c-estorço, Espirometria, Urófluxograma, Análises, Consultas de clínica geral e especialidade.

Exames de admissão a empresas
Medicina de trabalho

check-up



CENTRO CLÍNICO DR. AVELAR

Av. do Brasil, 184, 1.º c/ dir - 1700 LISBOA - Tel. 809021 c/BA - Telex 64981 Rilej P



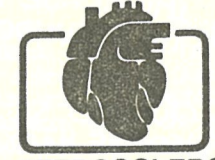
PEDIÁTRICO

Avaliação do desenvolvimento físico, intelectual e emocional da criança



GERAL

Visão global sobre o seu estado de saúde, com ultrassonografia (ecografias abdominal, renal e pélvica)



ATEROSCLEROSE

Prevenção do enfarte e do acidente vascular (estudo pormenorizado dos lípidos, E.C.G. c/estorço e Doppler)



GERIÁTRICO

Exame clínico completo para pessoas com mais de 65 anos. Para uma tranquila 3.ª idade

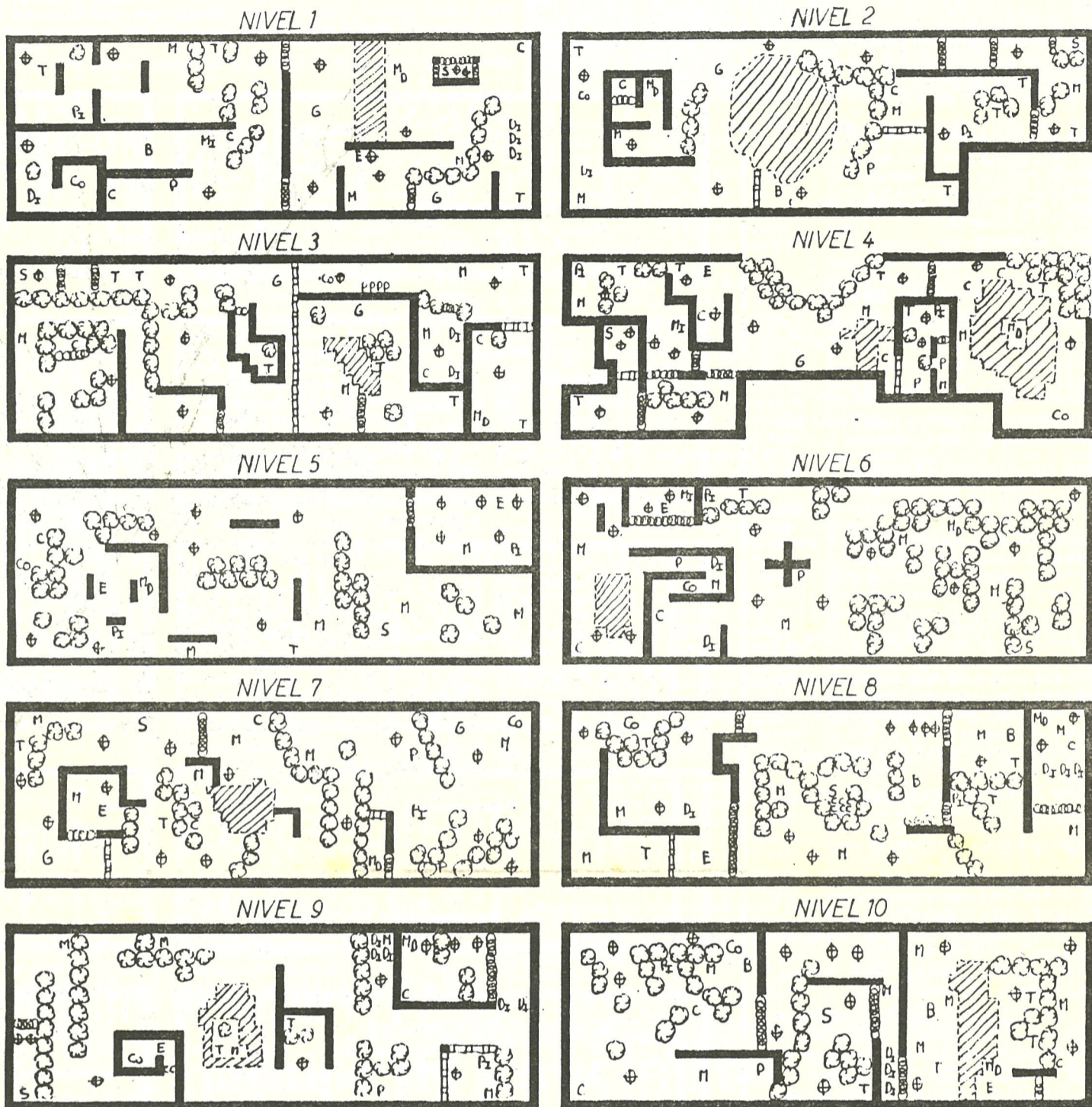
DUET POR

João Luis Imazio Ribeiro
E
Gonçalo Miguel Pedro Reis Ângelo

LEGENDA

- CO-COMEÇO S-SAÍDA M-MALA C-COMIDA
T-TESOURA G-GARRAFA P-PÍLULA DE VELOCIDADE
PI-PISTOLA DI-DINHEIRO D-DOCUMENTO
B-BOMBA MI-MÍSSIL E-ESCUDO B-BIDÕES @-ARAME
Á-ÁRVORE M-MIRA T-TERRENO ESPINHOSO

1ª PARTE



peças de «Paper Tape». Pôr «Tape» no míssil. Desligar defesa eléctrica. Fugir na moto.

Carregador para o Saboteur 2 que serve para tempo infinito, energia infinita e com o toque matam-se os guardas.

- 10 CLEAR 25099
- 20 LOAD "SCREAM \$
- 30 LOAD "CODE
- 40 POKE 37122, 0
- 50 POKE 61340, 201
- 60 POKE 35412, 0
- 70 RANDOMIZE USR 25100

Combat School

1.ª PROVA — CORRIDA COM BARREIRAS

Nesta prova é necessário utilizar as teclas direita (carregando permanentemente) e cima (carregando alternadamente). Quando o corredor estiver entre duas barreiras carregue no disparar para saltar e não quando estiver perto destas.

2.ª PROVA — TIRO AO ALVO 1

Utilizar as teclas cima e baixo para centrar a mira. Depois de centrada desloca-se para os alvos com as teclas e dispara-se rapidamente.

3.ª PROVA — CORRIDA NO PÂNTANO

Para correr é necessário premir as teclas baixo (permanentemente) e cima (alternadamente). Para nos desviarmos dos obstáculos utilizam-se as teclas esquerda, direita e disparo.

4.ª PROVA — TIRO AO ALVO 2

No início da prova é só disparar, pois todos os alvos passam pelo centro do «écran». Mas perto do final ficam mais dispersos, aí há que deslocar o atirador.

5.ª PROVA — BRAÇO DE FERRO

É necessário carregar alternadamente nas teclas cima e baixo até o outro concorrente ceder.

6.ª PROVA — TIRO AO ALVO 3

É necessário destruir os alvos sem se acertar nas figuras do instrutor, pois estas param a mira.

7.ª PROVA — LUTA COM O INSTRUTOR

Temos de atacar com muito cuidado o instrutor pois ele ataca-nos e foge rapidamente, por isso é necessário movimentar-mo-nos muito no «écran».

FLEXÕES NA BARRA — São utilizadas quando não conseguimos completar uma prova, mas pouco nos faltou.

Distribuir correio

João Pedro Frade, da Estrada de Paço de Arcos, lote 16, 3.º-Dt.º, 2735 Cacém, parece estar decidido a ensinar a toda a gente como é que se joga Mailstrom (de que aqui já se falou recentemente). Eis, já de seguida, tudo o que ele decidiu contar-vos.

O que fazer em Mailstrom

(N.º)* explica como o fazer:

Apanham a bomba (1*), que está em frente da carrinha, metam-se dentro da carrinha (2*) e acelerem até verem um marco do correio. Saíam da carrinha (2*) e encostem-se ao marco. De seguida carregam em FIRE, de forma a largarem a bomba para a frente do marco. Depois disso ponham-se a «milhas», pois a bomba explodirá e reben-tará com a porta do marco.

Apanhem o que lá está dentro (3*), ou seja uma mala.

Metam-se de novo dentro da carrinha e escolham a opção «BOV».

Aparecerá então um outro quadro de opções, podem escolher todas menos a que diz «OUT». Verão que ganharam munições e no quadro de opção principal aparecerá a opção «ARM».

Ponham a carrinha a andar e parem quando virem outro marco do correio. Escolham a opção «ARM».

Nesse momento deverá aparecer o outro quadro de opções, desta vez com uma mira. Escolham-na, depois é fácil, é só centrar a mira na porta do marco e fazê-la ir pelos ares. Seguidamente recolham a mira (4*). Vão buscar a mala e façam a opera-

ção que fizeram com a mala anterior. Verão que desta vez ganharam uma espécie de turbo (que nem sempre dá para utilizar, esse turbo faz com que a carrinha ande a 299 km/h) e no quadro de opções é «SPM». Sempre que aparecer um marco reben-tem com a porta e vão buscar o respectivo objecto. Não entrem em «pânico» quando não tiverem mais balas, pois ainda irão aparecer mais malas, com uma chave mestra (que só dá para abrir 2 vezes um marco), mais munições e também algumas vazias. Continuando no próximo marco deve aparecer uma bolsa, apanhem-na e dentro da carrinha escolham a opção «BOV». Escolham de novo um espaço negro que ficará para colocar todas as bolsas que conseguirem apanhar. Seguidamente o que terão de fazer é parar quando virem duas portas, uma a dizer «IN» e a outra «OUT».

Passo a explicar o que fazer: a porta que diz «IN» serve para colocar todas as bolsas (5*) que tiverem encontrado.

A porta que diz «OUT» é para receberem as cartas (6*). Quando as receberem alguns dos números que estão no fundo do «écran» ficarão com um quadrado rosa por cima. Esses números são os números das casa para se entregarem as cartas (7*).

«Os Cosmos»

- 1)* Como apanhar a bomba? — Encostem-se a ela e carreguem em FIRE.
- 2)* Como entrar e sair da carrinha? — Para sair, carregue em FIRE e aparecerá o quadro de opções esco-

lhendo a cara de Michael vai conseguir sair.

— Quanto à entrada, encoste-se à porta da carrinha que não se vê e escolham a opção «VAN».

- 3)* Como tirar os objectos do marco? — Encostem-se à abertura feita e FIRE.
- 4)* Como recolher a mira? — É só esconderem-na atrás da carrinha e escolham a opção «VAN».
- 5)* Como colocar as bolsas dentro da porta «IN»? — Escolham o quadro de opções secundário e escolham a(s) bolsa(s). A(s) bolsa(s) devem aparecer em «YOU ARE CARRYING», depois basta encostarem-se à porta e FIRE.
- 6)* Como receber as cartas da porta «OUT»? — Basta encostarem-se à mesma e FIRE.
- 7)* Como entregar as cartas? — Encostam-se à porta da casa em que têm de entregar a carta.

— Um conselho — Cuidado com o senhor que anda de chapéu de coco e bengala, não o ATROPELEM. Quanto aos outros dois, também cuidado mas noutro sentido, vocês descobrirão qual.

Espero que tenha sido claro, e boa sorte!!!

Como andar de elevador

Explica Vítor Paulino, da Praceta Padre Cruz, lote E, 21, r/c-esq., Buraca, 2700

Amadora. O jogo, claro, é Elevator Action.

ELEVATOR ACTION — Para abrir as portas vermelhas prima a tecla da direcção da fechadura, FIRE e baixo.

— Para descer ou subir o corrimão prima a tecla da direcção do corrimão FIRE e baixo ou CIMA.

— No 2.º e 3.º níveis tenha cuidado porque os inimigos também disparam para baixo.

Salada de ajudas

Foi «chefe» da cozinha Rui Pedro C. Chaves, do B.º 678 Fogos, Ed. 1, B.º 1, 3.º-B, 7500 Santo André. E que rica salada com condimentos vários.

Truque para a 2.ª parte de Grizor

Quando morrer irá aparecer:

1. Continue.
 2. Restart.
- Carregue em 1 e poderá jogar de novo, no mesmo nível!

TECLAS DE «P. H. M. PEGASUS»

- Q = Acelerar
- A = Abrandar
- O = Esquerda
- P = Direita
- T = Fixar alvo
- SPACE = Disparar
- 0 = Travar
- X = Pausa
- L = Tempo lento (K/L)
- D = Mudar cursor.

(Continua na pág. seguinte)

VIDEOJOGOS Por JOAQUIM ANDRADE

Pokes & Dicas

(Continuação da pág. anterior)

Y = Alcance da arma (R-
Y) ÷ (+ ou -)
6 = Armas
V = Mapa
1, 2, 3, 4, 5 = Mudanças do piloto automático.

AJUDAS PARA POLE POSITION

A 1.ª parte é para nos qualificarmos para a corrida. (Podemos correr ou não.)
A 2.ª parte é para darmos a volta à pista para aquecermos os pneus. A 2.ª parte é a corrida e esta temos de vencer!

TECLAS DE ROLLING THUNDER

Q = Saltar
A = Baixar
Q, O/P, SPACE = Super-salto
O = Esquerda
P = Direita
SPACE = Disparar

CONSELHO PARA STREET HAWKZ 2

Não saltem muito porque ficamos com os pneus quentes e depois não conseguimos saltar por alguns segundos (10).

CONSELHO PARA HARRIER ATAK

Não gastem as bombas todas pois têm de as utilizar na cidade (o fim).

GOLPES DE STREET HASSELE

Q = Saltar
Z = Baixar
SPACE = Cabeçadas (2 para matar)

- 1.º NÍVEL = Q + SPACE = Murro (1 para matar)
- 2.º NÍVEL = Q + SPACE = Andar com o inimigo às voltas (1 para matar)
P + SPACE = Agarrar no colarinho (1 para matar)
- 3.º NÍVEL = Q + SPACE = Pontapé (1 para matar)
P + SPACE = Cabeçadas (2 para matar)

GOLPES DE SABOTEUR 2

CIMA = Subir ou pontapé na cara
BAIXO = Descer ou abaixarmo-nos
ESQ./DIR. = Esq./Dir.
DISPARAR = Disparar arma ou murro
CIMA, DISPARAR: Esq. ou dir. = Salto
BAIXO, DISPARAR: Pontapé e murro
ANDAR, DISPARAR: Pontapé no ar
BAIXO = Apanhar, mudar armas, apanhar armas

AJUDA PARA XEVIOS

Quando virem umas naves assim: ★ cuidado! Porque elas ricocheteiam para a frente. É melhor não disparar quando virem umas naves assim: ● pois quando destruídas saem de dentro delas 3 ou 4 bombas.

CONSELHOS PARA A. T. F.

Logo que levantar voo, usar o «Terrain-Following (T), a seguir escolha o míssil normal (N). Para disparar balas = Ø, para disparar mísseis = M. Para nos defendermos de mísseis inimigos = J (JAMMER).

Recta final por agora

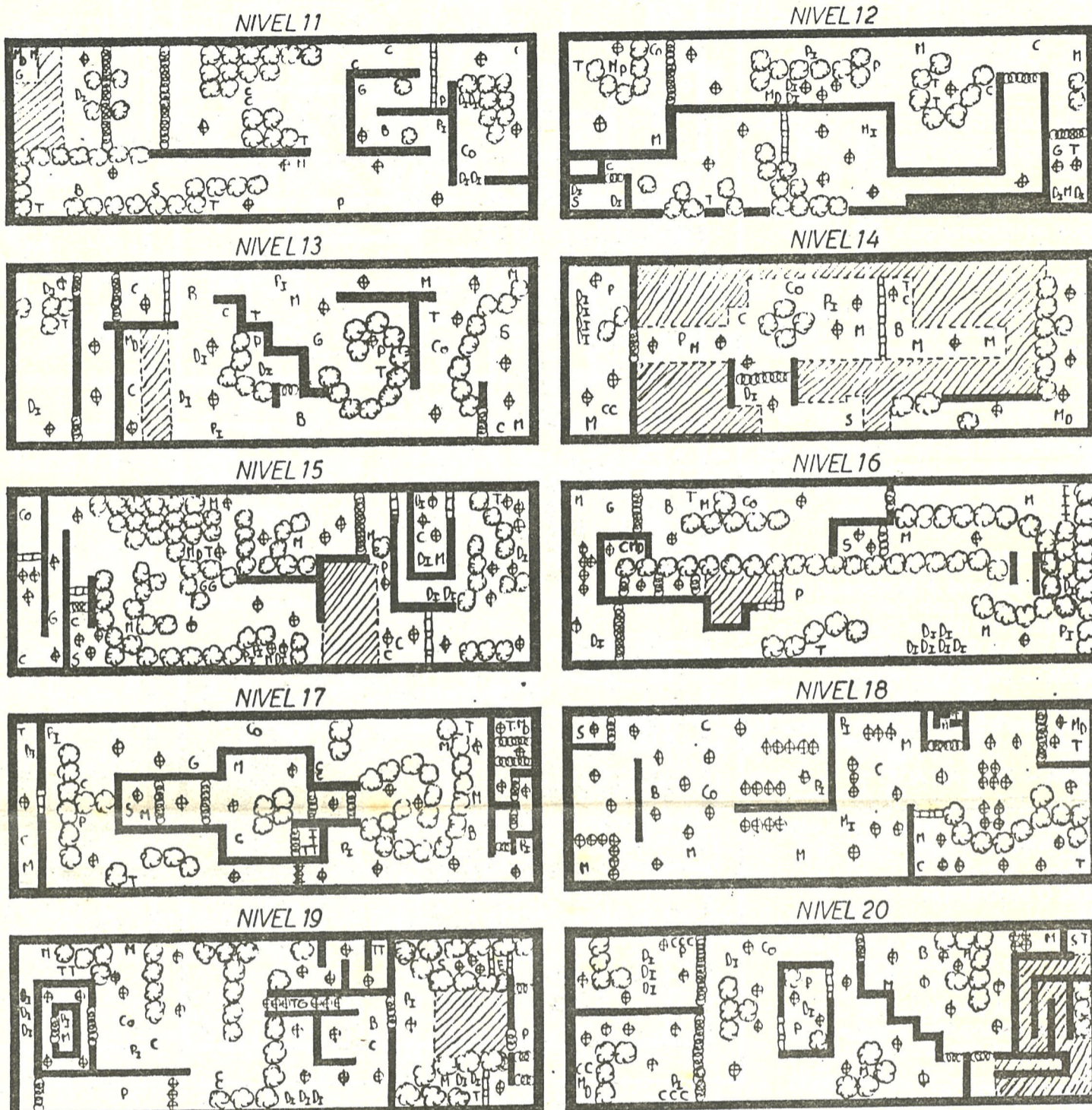
É mesmo o fim por esta sema. Como vocês já notaram, há muita coisa nova a aparecer, e os «Pokes e Dicas» gostam de se dar bem com todos. Mas a fechar, uma série de «pokes» que a Inforcompânia recolheu na revista «Your Sinclair». E estes leitores enviaram também a lista das teclas de *Silent Service*. Que ninguém se afunde, e até para a semana.

- 1942 — POKE 4700, 255 (vidas)
- ACROJECT — POKE 25148, 10 (vidas)
- AIRWOLF II — POKE 53471, Ø (vidas — 1.ª parte)
- ARKANOID — POKE 33702, Ø (vidas)
- ARMY MOVES — POKES 54597, Ø (vidas — 1.ª parte); POKE 53772, Ø (vidas — 2.ª parte)
- CAMELOT WARRIORS — POKE 53920, 33 (vidas)
- DRILLER (POKE 48246, Ø (energia); POKE 49425, Ø (escudo)

DUET POR

João Luís Simão Ribeiro
E
Conde de Miguel Roberto Reis Ângelo

2ª PARTE



- DROID (POKE 24890, 204 (energia)
- DRAGON'S LAIR — POKE 51867, Ø (vidas)
- ENDURO RACER — POKE 43542, Ø (tempo)
- GREAT ESCAPE — POKE 411953, 183 (energia)
- MARIO BROS — POKE 48079, Ø (vidas)
- HYDROFOOL — POKE 25883, 25887, 25891, 25900 (imunidade)
- IMPOSSIBAL — POKE 41185, Ø (vidas); POKE 37706, Ø (tempo)
- MAG MAX — POKE 58472, 12 (vidas)
- STREET HAWK — POKE 39990, 91 (energia)
- TOP GUN — POKE 26460, Ø (vidas — PLAYER 1)
- YOGI BEAR — POKE 35090, Ø (imunidade)
- XEVIOS — POKE 53592, 200 (vidas)
- ZYNAPS — POKE 45424, Ø (vidas); POKE 39775, 20 (imunidade)
- WONDERBOY — POKE 34362, Ø (vidas); POKE 34338, Ø (vidas); POKE 3530, 24 (carregar qualquer nível); POKE 34106, 195 (imunidade); POKE 38176, Ø.

PARA TECLAS SILENT SERVICE

Ø = ESQUERDA 9 = DIREITA
Y = CIMA H = BAIXO
M = FOGO

COMANDO

- MAPA —
- PONTE —
- PERISCOPIO —
- VÁLVULAS —
- AVARIAS —
- PATRULHA/FIM —
- ZOOM —
- VELOCIDADE —
- MERGULHAR —
- VIR À SUPERFÍCIE —
- «MARÇA ATRÁS» —
- PERISCOPIO —
- IDENTIFICAR ALVO —
- TORPEDO —
- CANHÃO —
- TORNAR A SIMULAÇÃO MAIS RÁPIDA —
- VELOCIDADE DE SIMULAÇÃO NORMAL —
- SUBMARINO PARA À ESQUERDA —
- SUBMARINO PARA À DIREITA —
- CANCELAR O COMANDO —
- PAUSA —
- REGRESSAR À TORRE DE CONTROLO —
- LARGAR ÓLEO —
- TECLA DO SINAL «?» —
- MOSTRAR O DIÁRIO DE NAVEGAÇÃO —
- DIMINUIR O MAPA —

TECLA

- SHIFT 1
- SHIFT 2
- SHIFT 3
- SHIFT 4
- SHIFT 5
- SHIFT 8
- 2
- 1-5
- D
- S
- R
- P
- I
- T
- G
- F
- N
- C
- V
- ENTER
- W
- SPACE
- TECLA DO SINAL «?»
- SHIFT 6
- X

TOP «A CAPITAL»

OS DEZ MAIS DA SEMANA

Os jogos mais vendidos esta semana, em Lisboa, para o microcomputador ZX Spectrum, foram os seguintes:

- 1.º — STREET FIGHTER
- 2.º — 1943
- 3.º — PETER BEARDSLEY
- 4.º — FOOTBALL MANAGER II
- 5.º — ROAD BUSTERS
- 6.º — TARGET RENEGADE
- 7.º — MAD MAX
- 8.º — HERCULES
- 9.º — VINDICATER
- 10.º — MARAUDER

Esta lista é elaborada com a colaboração dos estabelecimentos José Melo e Silva, Triudus, Quantum (Centro Comercial da Portela) e Chai Chai (Centro Comercial São João de Deus).

POKES & DICAS

JORNAL «A CAPITAL»

TRAVESSA POÇO DA CIDADE, 26
1124 LISBOA CODEX